

第2回 ファカルティ・ランチオン

モチベーション その2

2017.6.21

目次

- 本ランチオンの目的
- アナウンス
- 話題提供 モチベーション
- ディスカッション
- まとめ

東大院生によるミニレクチャプログラム

- 7月26日実施
@福武ホール地下1階
- 東大FFP修了生2名による
インタラクティブな
ミニ講義
- ミニ講義当時までの
勉強会を公開実施



ファカルティ・ランチオンの目的

目的
学内で教育について気軽に知識を得たり、情報交換する場を設ける

- 目標**
- 教育における疑問を解消するヒントを得る
 - 学問領域を越えたつながりをつくる

東京大学フューチャーファカルティプログラム

□ 全学的プレFDプログラム

□ 目的：

- 学びの喚起に必要な知識・スキルの修得
- 多様な専門領域にわたるネットワーク構築

□ 半期に2クラスずつ開催 計4クラス/年

□ クラスサイズ：25人/クラス

□ 原則隔週8回，2コマ連続授業（210分）

□ 大学院生・PD・教職員対象

□ 特徴：

- 多様な受講者
- ALを体験しながら学ぶ
- 授業自体がモデル



<http://www.utokyofd.com/>



5

大前提

- 学生が主体的に学んでいくためにモチベーションの喚起と維持は重要かつ必須
- 今や、学生のモチベーションの喚起と維持は教員の責任の一つ

7

モチベーション ARCSモデル

学習意欲のモデル ~ARCSモデル~

□ ARCS モデル

- インストラクショナルデザインのモデル
- 学習意欲を促進するポイントの提示
- 2つの要素から構成される（カテゴリ・プロセス）

□ カテゴリ

- **A**ttention（注意）
- **R**elevance（関連性）
- **C**onfidence（自信）
- **S**atisfaction（満足）

□ プロセス

- モチベーションの要素を知る
- 生徒・学生の特徴を把握する
- モチベーションを高める
教材・内容を決定する
- 実施した結果を評価する

6



8

Attention (注意)

この学習経験を刺激的でおもしろくするには、どうすればよいだろうか？

- **知覚的喚起** (Perceptual arousal)
 - 新しいアプローチや感情的要素等により好奇心と驚嘆を創出
 - 例) アニメーション、個人的エピソード
- **探究心の喚起** (Inquiry arousal)
 - 問いかけたり、矛盾を提示し、探究心を持たせる
 - 例) 思考を促す問いかけ、最新の研究テーマ紹介
- **変化性** (Variability)
 - 表現方法を変化させること
 - 例) 口頭説明の間に入れる動画、多様な資料

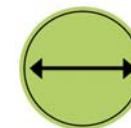


9

Relevance (関連性)

この学習経験を学習者にとって意義深いものにさせるには、どうすればよいだろうか？

- **目的指向性** (Goal orientation)
 - 学生に関係ある授業目的・目標の設定
 - 例) 授業内容が将来に役立つことを伝える
- **動機との一致** (Motive matching)
 - 学生のニーズに合わせること
 - 例) 基礎問題だけでなく応用問題も提示する
- **親しみやすさ** (Familiarity)
 - 授業内容を学生の体験・知識とひも付けること
 - 例) 身近な具体例を提示する、実際の器具を見せる



10

Confidence (自信)

学習者の成功を助けたり、自分たちの成功に向けて工夫をするための手がかりをどのように盛り込めるだろうか？

- **学習要求** (Learning requirements)
 - 到達目標およびその評価基準を提示し肯定的期待感と信頼を得る
 - 例) 課題の評価基準としてルーブリックを提示する
- **成功の機会** (Success opportunities)
 - 成功の経験を得られる機会を提供すること
 - 例) 課題へ取り組むスモールステップを提示する
- **コントロールの個人化** (Personal control)
 - 成功要因を自分に帰属させるようにすること
 - 例) 課題の自己評価を促す



11

Satisfaction (満足)

学習者がこの経験に満足し、さらに学び続けたい気持ちになるには何をしたらよいか？

- **内的強化** (Intrinsic Reinforcement)
 - 学ぶこと自体を楽しむようにサポートすること
 - 例) 仮想ではなく、現実の事例・データを用いる
- **外的報酬** (Extrinsic Rewards)
 - 学習に対して何かしらの報酬を提供すること
 - 例) 課題に対して追加点・賞を与える
- **公平さ** (Equity)
 - 全員平等に公平に扱うこと
 - 例) 明確な評価基準を設け、それに従って評価する



12

ARCS モデル まとめ

		サブカテゴリ	内容
A	注意	知覚的喚起	好奇心を持ち、驚嘆させるような刺激
		探究心の喚起	思考を促すなど探究心の喚起
		変化性	情報の提示方法の変化
R	関連性	目的指向性	学生に関係ある授業目的・目標の設定
		動機との一致	学生のニーズに合致
		親しみやすさ	授業内容を学生の体験・知識と紐付け
C	自信	学習要求	到達目標およびその評価基準の提示
		成功の機会	成功体験の機会提供
		コントロールの個人化	成功要因を自分に帰属させるようにすること
S	満足	内的強化	学ぶこと自体を楽しむようにサポート
		外的報酬	学習に対して何かしらの報酬
		公平さ	全員平等に公平に扱うこと



参考文献

- 栗田佳代子・日本教育研究イノベーションセンター編（2017）『インタラクティブ・ティーチング』河合出版
- ケラー J.M. 著、鈴木克明訳（2010）『学習意欲をデザインする -ARCSモデルによるインスタショナルデザイン-』北大路書房 (Keller, J. M. (2009). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer Science & Business Media.)
- スーザン A. アンブローズ, マイケル W. ブリッジズ, ミケーレ ディピエトロ, マーシャ C. ロベット, マリー K. ノーマン, 栗田佳代子訳（2014）『大学における「学びの場」づくり よりよいティーチングのための7つの原理』玉川大学出版部 (Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. John Wiley & Sons.)

動画

- モチベーション
 - <http://www.utokyofd.com/mooc/contents/knowledge/week3>

